

Die Eröffnung abschließen

Lernziel

- Einen gesunden Eröffnungsaufbau zu lernen

Anleitung

Die drei goldenen Regeln aus der 2. Stufe sind in der Anfangsphase eine Hilfe für die richtige Eröffnungsbehandlung. In dieser Lektion lernen wir mehr über die Eröffnung.

Nachdem wir die goldenen Regeln angewendet haben, haben wir die **Diagrammstellung 1** erreicht.

Einige weiße Figuren tun noch nichts: **Ta1, Sb1, und Lc1**. Ein Vergleich mit Fußball oder der Armee zeigt, dass diese Figuren ins Spiel gebracht werden müssen. Man spielt nicht mit der Hälfte der Mannschaft Fußball, und man führt keinen Krieg, bei dem sich die Hälfte der Armee noch in der Kaserne befindet.

Mit **Sc3, d3** nebst einem Läuferzug kann Weiß alle Figuren mitspielen lassen. Weiß benötigt noch **drei Züge**, um die Eröffnung abzuschließen. Schwarz muss ebenfalls noch **drei Züge** machen, um die Eröffnung abzuschließen: **Sf6, Lg4 und 0-0**. Beide Parteien müssen noch ein gutes Feld für die Dame finden. Manchmal steht die Dame vorläufig auf ihrem Ausgangsfeld am besten.

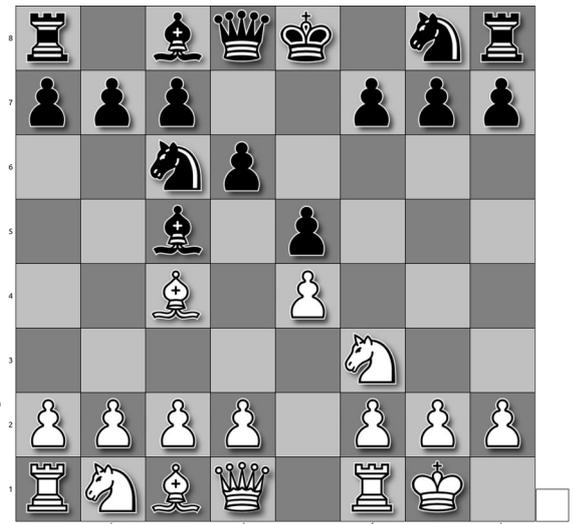


Diagramm 1

Eine Eröffnung ist abgeschlossen, wenn:

- **mindestens ein Bauer im Zentrum steht;**
- **die Figuren auf nützlichen (möglichst zentralen) Feldern stehen;**
- **der König sicher steht (rochieren!);**
- **die Dame einen guten Platz hat;**
- **die Türme verbunden sind (oder schnell verbunden werden können);**

Indem wir die Anzahl der Züge zählen, die erforderlich sind, um die Eröffnung abzuschließen, wissen wir, ob wir schneller sind als der Gegner. Eine bessere Entwicklung bedeutet, dass wir früher Angreifen können.

Entwickelte Figuren tauschen

Im **Diagramm 2** schlägt Weiß **1. Sxf6**, (es drohte **Sxd5** mit Figurengewinn), wodurch er nach

1. ... Lxf6 2. Lxf6 Dxf6 alle seine entwickelten Figuren abgetauscht hat. Die übrigen Figuren leisten noch nichts. Die Leichtfiguren des Schwarzen hingegen sind alle entwickelt. Weiß muss noch drei Züge machen, um die Eröffnung abzuschließen (**Sf3, Le2, und 0-0**); Schwarz nur noch einen Zug (**0-0**).

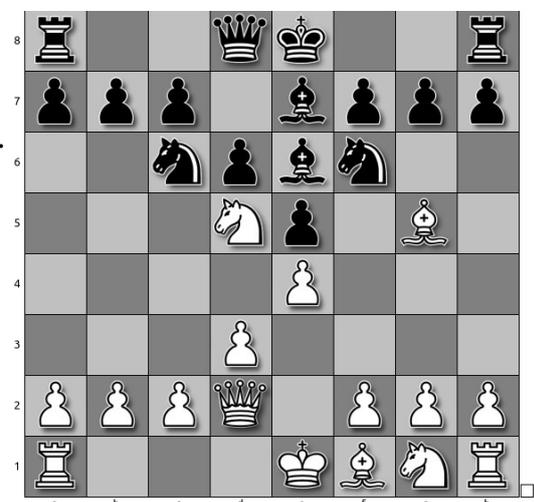


Diagramm 2

Beliebt ist der folgende Abtausch:

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5 4. 0-0 Sf6 5. Sg5 0-0 6. Sxf7 Txf7
7. Lxf7+ Kxf7 (Diagramm 3)

Weiß hat durch Abtausch zweier gut stehender Figuren gegen einen Turm viel Zeit verloren. Materiell steht es zwar gleich, Schwarz hat jedoch mehr aktive Figuren und steht bereits besser. Die Stellung eignet sich hervorragend für einen Simultanwettkampf.

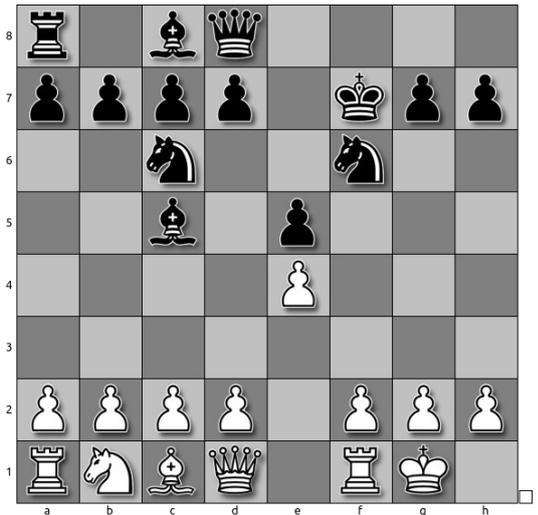


Diagramm 3

Zu viele Bauernzüge

Im **Diagramm 4** hat Weiß viele Bauernzüge auf dem Königsflügel gemacht, ohne sich erst zu entwickeln. Er muss noch drei Züge machen (**Sc3, einen Läuferzug, 0-0**), um die Eröffnung abzuschließen, Schwarz nur noch zwei Züge (**den Läufer und 0-0**). Schwarz ist am Zug, hat daher schon zwei Züge Entwicklungsvorsprung. Er kann (muss!) angreifen.

Schwarz sollte keine Angst vor der Rochade haben. Weiß hat keine Angreifer und er selbst genug Verteidiger. Spielen Sie die Position simultan aus.

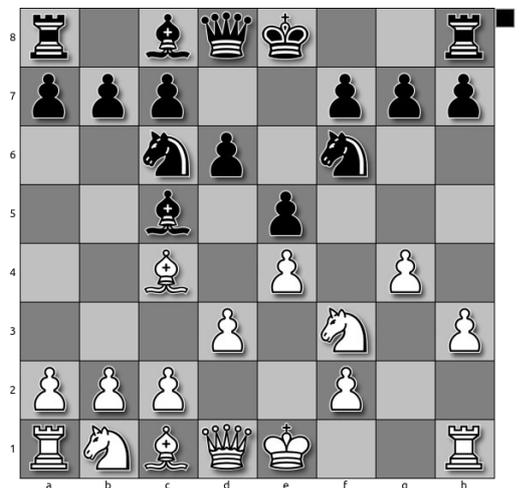


Diagramm 4

Zu schnell die Dame ziehen

Das **Diagramm 5** entsteht nach den folgenden Zügen:

1. Sc3 e5 2. Sf3 Sc6 3. d4 exd4 4. Sxd4 Df6.

Die Dame hat auf **f6** nichts zu suchen. Schwerfiguren sind verwundbar, da sie auf den erstbesten Angriff reagieren müssen. Außerdem ist der Bauer **c7** jetzt ungedeckt. Weiß kann davon mit **5. Sdb5 Dd8** profitieren. Die Dame muss zurück, da **5. ... Kd8 6. Sc7+ Kxc7? 7. Sd5** schlecht ist. Weiß entwickelt sich mit **6. Lf4** weiter, und nach **6. ... d6 7. Sd5** verliert Schwarz Material.

Zwei andere Beispiele:

1. e4 c6 2. Sf3 d5 3. e5 Lf5 4. Sh4 Dd7 5. Sxf5 Dxf5 6. d4 e6
7. Ld3

1. e4 e5 2. Sc3 Sf6 3. Lc4 Sxe4 4. Sxe4 d5 5. Lb3 dxe4 6. Dh5 De7
7. Se2 g6

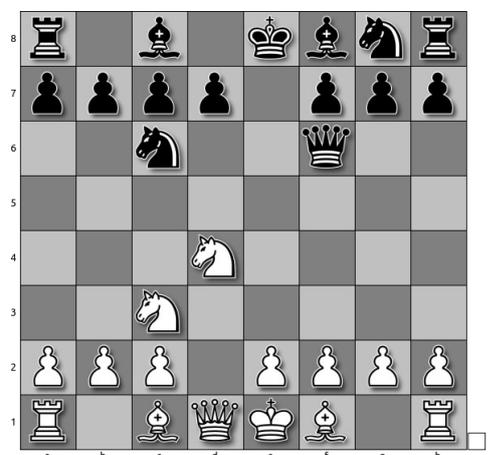


Diagramm 5

Willkürlich Schach geben

Kinder geben sehr gerne Schach. Manchmal ist das gut, meist jedoch nicht. Nach **1. e4 e5 2. Sf3 d6** landet der Läufer des Öfteren auf **b5**. Die Erklärung ist das zweimal mit der gleichen Figur ziehen ein **Zeitverlust** ist. → man spricht auch vom **Tempoverlust**.

Ein nettes Beispiel ist die folgende Partie:

1. e4 Sf6 2. e5 Sd5 3. d4 e6 4. c4 Lb4+ (Diagramm 6).

Nach einem Zug wie **5. Ld2** tauscht Schwarz auf **d2** und zieht dann den Springer auf **d5** weg. Viel besser ist der schwierige Zug **5. Ke2!**, wonach Schwarz eine Figur verliert.

Auf **5. ... Sb6** folgt **6. c5 Sd5 7. a3 La5 8. b4** und auf

5. ... Se7 folgt **6. a3 La5 7. b4 Lb6 8. c5**.

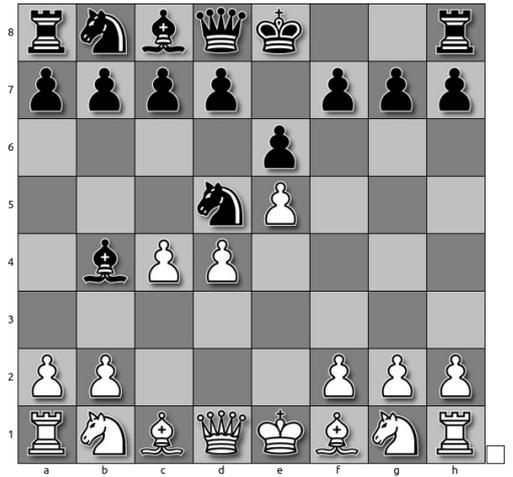


Diagramm 6

Entwickelte Figuren wegzagen lassen

Figuren, die im Zentrum stehen, sollte man möglichst nicht wegzagen lassen. Vor allem Bauern können gut platzierte Figuren wegzagen. Ein Beispiel: **1.e4 c5 2. Sf3 e6 3. Sc3 Sc6 4. d4 Sf6**

(auf **d4** schlagen ist besser) **5. d5 exd5 6. exd5 (Diagramm 7).**

Der Springer muss weg, und Weiß kann mit Tempogewinn die Entwicklung der anderen schwarzen Figuren hemmen:

6. ... Sb8 7. d6! . Nun kann sich der Läufer auf **f8** nicht entwickeln und droht ein unangenehmes Damenschach auf **e2**.

Schwarz hat keine Verteidigung: **7. ... Db6 8. De2+ Kd8 9. Sg5** und Weiß gewinnt.

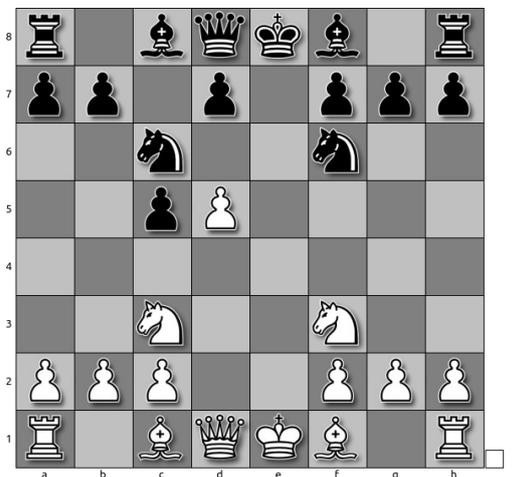


Diagramm 7

Figuren arbeiten nicht gut zusammen

In einer guten Eröffnung arbeiten die Figuren gut zusammen. Sie unterstützen einander beim Angriff und decken einander bei der Verteidigung. Wichtig ist, dass die Figuren zusammen einen Teil des Brettes beherrschen, am besten aneinander liegende Felder. Figuren, die einander im Weg stehen, leisten weniger. Im schlimmsten Falle verliert man sogar sofort Material.

1. e4 e6 2. d4 d5 3. exd5 exd5 4. Sf3 Ld6 5. c4 Se7 (sehr schlecht; siehe Diagramm 8) **6. c5** mit Figurengewinn.

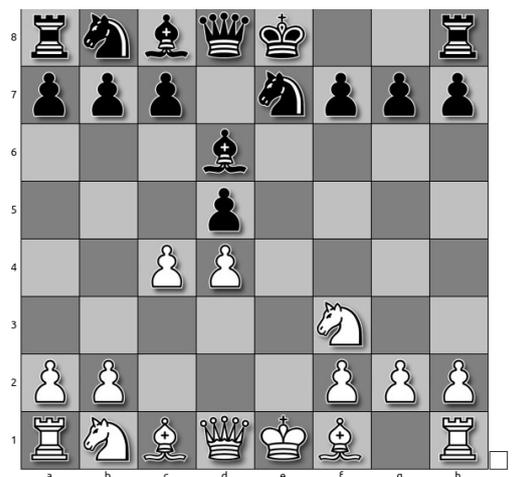


Diagramm 8

Verwundbare Punkte vernachlässigen

In der Anfangsstellung ist der **f-Bauer** der schwächste Bauer, da er nur vom König gedeckt wird. Schäfermatt kommt auf diesem Niveau immer noch vor! Die **Schwäche von f7** bleibt in der Eröffnung eine Zeit lang bestehen.

Zwei Beispiele:

1. e4 e5 2. Sf3 d6 3. d4 Sd7 4. Lc4 Le7 5. dxe5 dxe5

(Siehe Diagramm 9)

6. Dd5 und f7 kann nur noch mit 6. ... Sh6 gedeckt werden, wonach 7. Lxh6 folgt. Schwarz muss mit 7. ... 0-0 den Figurenverlust in Kauf nehmen.

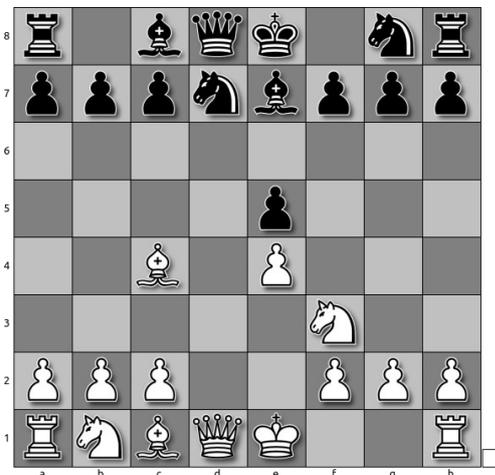


Diagramm 9

In der anderen Partie kann Schwarz zwar noch rochieren, dennoch bleibt **f7** ein Sorgenkind.

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5 4. Sc3 Sge7

Nicht der beste Platz für den Springer. Von e7 aus kontrolliert der Springer nur ein Zentrumsfeld.

Weiß entwickelt sich weiter: 5. d3 d6? (Diagramm 10 → 5. ... 0-0 ist eine viel bessere Möglichkeit)

6. Sg5 0-0 (6. ... d5) 7. Dh5 mit Doppelangriff auf f7 und h7.

Schwarz muss das Matt decken:

7. ... h6 8. Sxf7 De8 9. Sxh6+ Kh7 10. Sf7+ Kg8 11. Dh8#.

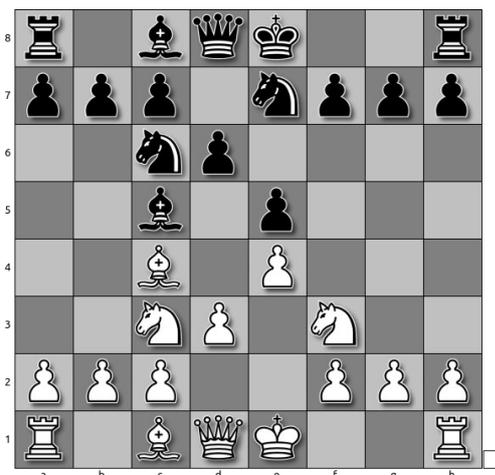


Diagramm 10